

Vor, Nachname: Al Qassar, Danny
Matrikelnummer: 1836647
Studienfach: Bachelor Informatik
Gruppe: 007

SWT-Praktikum : Thema Bomberman-Spiel .

Praktikumsbericht

wir waren gruppe aus Elf Personen , wir haben zusammen gearbeitet, wir haben uns auf zoom getroffen , wir haben uns sehr oft getroffen, um zusammen zu arbeiten.

die Gruppe war allgemein Stark, und wenn einer von uns hilfe bei seiner Aufgabe braucht, alle helfen gerne, und das war sehr hilfreich, um gute projekt zu schaffen.

ich möchte mich kurz vorstellen, welche Beiträge ich persönlich zum 007 geleistet habe.

1- Lastenheft :

ein Ziel in Teamarbeit und mit dem Team Fähigkeiten eine fehlerfreie, Funktionen Java des bomberman Spiel zu erschaffen.

2- Klassendiagramm:

beschreibt unser Projekt, indem es Klassen, deren Attribute und Operationen sowie die Beziehungen zwischen den Klassen aufzeigt.

3 -Java :

Die sinnvolle Schritt ist mein Auswahl der richtigen Technologien und Programmiersprache, damit du in Zukunft einen guten Job finden kannst.

Ich habe Neue sprach gelernt, die funktionalität, die Klassen miteinander verbunden konnte.

Die wichtige punkte was ich gelernt habe

Eclipse und GitHub.

Java Grundlagen und JavaFX.

Algorithmen.

4-Sequenzdiagramm

den Austausch von Nachrichten zwischen Objekte.

5- Hintergrundmusik:

als Musiker Ich habe selber die Hintergrundmusik komponiert und versucht, sie mit dem Code zu verknüpfen Und die Musik, die das Spiel gewinnt, die Musik, die das Spiel verliert, und der Bomben Sound, ich habe viel damit gelernt zmb klasse erstellen funktionen aufrufen und alle mit einander verbinden zu können.

6 - Graphical Hintergrund :

so wie Harte Wand und weiche Wand habe ich auch gemacht

Das Projekt war toll und die Teamarbeit hat Spaß gemacht. Wir sind auf einige Fehler gestoßen, aber wir haben schnell die Lösung gefunden. Meine persönliche Meinung ist, dass das Leben in diesem Bereich Spaß macht, und ich glaube, ich habe mich gefunden.